



Call of Duty 5 on 5

Stand: 11.01.06

ALLGEMEIN

Gespielt wird Call of Duty im Modus Search & Destroy 5on5, immer mit der aktuellsten Version. Das Turnier wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket. Gespielt wird auf 10 Runden pro Seite.

SPIELTERMINE

Die Spieltermine bei den einzelnen Turnieren werden durch die jeweiligen Turnierleiter bekannt gegeben und sind einzuhalten.

SCREENSHOTPFLICHT UND ERGEBNISMELDUNG

Jedes Team muss jeden Endstand einer Runde mit einem Screenshot festhalten, damit es nicht zu Streitigkeiten kommt. Beide Teams sind gleichermaßen dafür verantwortlich, dass ihre jeweiligen Ergebnisse des Matches sofort nach dem Spiel dem Turnierleiter mitgeteilt bzw. in das Turnier-Script eingetragen werden.

SERVER- ODER NETZWERKAUSFALL

Sollte während eines Spiels der Server oder des Netzwerk ausfallen, wird, sollten noch keine 5 Runden gespielt sein, die ganze Runde noch mal gespielt. Sollten schon mehr als 5 Runden gespielt sein, wird von Fall zu Fall durch die Turnierleitung entschieden, wie verfahren wird.

BUGUSING

Das Ausnutzen von Bugs, durch die man einen Vorteil erlangt, ist verboten und wird mit Defaultloss geahndet.

SERVER

Die Turnierserver müssen mit folgenden Settings laufen:

- set scr_allow_bar "1"
- set scr_allow_bren "1"
- set scr_allow_enfield "1"
- set scr_allow_fg42 "0"
- set scr_allow_kar98k "1"
- set scr_allow_kar98ksniper "1"
- set scr_allow_m1carbine "1"
- set scr_allow_m1garand "1"
- set scr_allow_mp40 "1"
- set scr_allow_mp44 "1"
- set scr_allow_nagant "1"
- set scr_allow_nagantsniper "1"
- set scr_allow_panzerfaust "0"
- set scr_allow_ppsh "1"
- set scr_allow_springfield "1"
- set scr_allow_sten "1"
- set scr_allow_thompson "1"
- set scr_allow_vote "0"
- set sv_minPing "0"
- set sv_maxPing "0"
- set sv_fps "20"
- set sv_pure "1"
- set sv_cheats "0"
- set g_allowVote "0"
- set scr_drawfriend "1"
- set scr_friendlyfire "1"
- set g_gametype sd
- set scr_killcam "0"
- set scr_freelook "0"
- set scr_spectateenemy "0"
- set scr_sd_graceperiod "15"
- set scr_sd_roundlength "3"
- set scr_sd_roundlimit "10"
- set scr_sd_scorelimit "0"
- set scr_sd_timelimit "0"
- set sv_punkbuster 0

Die Serversettings sind von beiden Teams vor Spielbeginn zu überprüfen. Sollte das Spiel einmal begonnen haben, sind Proteste wegen falscher Serversettings nicht mehr berechtigt.

NICHT ERWÄHNT FÄLLE

Die Entscheidung in allen anderen nicht festgelegten Fällen obliegt der Turnierleitung.

SPIELVERLAUF

Es wird eine von der Turnierleitung vorgegebene Map gespielt. Es ist beiden Teams gestattet, sich auf eine andere Map zu einigen. Sollte es zu keiner Einigung kommen, wird die eine vorgegebene Map der Turnierleitung gespielt. Jedes Team muss auf der vorgegeben Map jede Seite einmal spielen. Sollte es nach dem Ende der 2 Runden unentschieden stehen, wird eine Overtime von 2 mal 5 Runden gespielt.

Pro Team ist nur ein Sniper erlaubt. Beim Auswechseln und Aufheben von Waffen, ist darauf zu achten, dass sich in keinem Team mehr als ein Sniper befindet.

OVER-ALL-FINALE

Im Over-All-Finale werden durch ausstreichen 2 Maps aus dem Mappool bestimmt.

Beim Ausstreichen muss das Team, welches aus dem Loserbracket kommt als erster eine Map ausstreichen.

Das Team aus dem Loserbracket darf, wenn nur noch 2 Maps übrig sind, wählen, welche der beiden Maps zuerst gespielt wird.

Die Seitenwahl liegt auf beiden Maps bei dem Team, das aus dem Winnerbracket kommt.

Das Team aus dem Loserbracket muss beide Maps gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Team aus dem Winnerbracket reicht eine Map.

CHEATEN

Als Cheat wird die Benutzung jedes Drittprogramms angesehen, sowie jeder ins Spiel eingebaute Befehl, der einem Team einen erheblichen Vorteil verschafft.

Das Benutzen von Cheats ist verboten und wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

Veränderungen jeglicher Art der Original *.pk3 Files sind untersagt, genauso wie das Hinzufügen oder Austauschen von *.pk3 Dateien, es sei denn, es wird explizit im Regelwerk erlaubt.

DIE MAPS

Im Mappool für die aktuelle NGL Saison befinden sich folgende Maps:

- mp_bocage
- mp_carentan
- mp_dawnville
- mp_depot
- mp_harbor
- mp_neuville
- mp_pavlov
- mp_railyard
- mp_rocket
- mp_stalingrad

SPIELERANZAHL

Es sollte immer 5on5 gespielt werden. Wenn beide Teams einverstanden sind, bzw. ein Team nicht genügend Spieler stellen kann und die Turnierleitung zustimmt, kann auch 4on4 gespielt werden.

ERLAUBTE PROGRAMME, CONFIG- UND KONSOLENBEFEHLE

Das Benutzen von Programmen, Config- & Konsolenbefehlen jeglicher Art ist bis auf die hier aufgelisteten Befehle nicht gestattet. Ebenso ist das Verändern von Einstellungen direkt in den Configs nicht erlaubt.

Erlaubte Befehle:

- Textbindings
- Maussensitivität
- Grafikauflösung
 - cl_picmip "1"(Standard) bis - "3" erlaubt
 - cl_picmip2 "1"(Standard) bis - "3" erlaubt
- Demo Toggle
- Einblendung / Limitierung der FPS
- Einstellen und Optimieren der Connection zum Server (conspeed Befehle wie z.B.: /cg lagometer oder /set cl_allowdownload 1)
- r_drawsun (Werte von 0-1)
- r_fastsky (Werte von 0-1)